

LA HISTORIA

Son tiempos confusos... en la colmena se vivía una revolución que riele de la de Cuba. Todo patas arriba, huelgas generales, desaceleración económica...

Después de un reinado autoritario por parte de la gran abeja reina, Pata Beja, y debido a su consensio por explotar a los pobres abejas con jornadas laborales de 65 horas y a una reciente indigestión por culpa de un abetal en mal estado, el resto de abejas que habitan la colmena se encuentran sin gobierno... felices, pero sin gobierno.

La incapacidad de los descendientes de la gran reina madre tras los múltiples escándalos sexuales revelados en las noches de la festiva pradera del moncayo, hace que nadie confie en ellos para ocupar el cargo. Pero de repente... se divisa una luz en el horizonte...

La hija pequeña de la reina madre, Maribee, ha vuelto de su viaje de erasmus por tierras gallegas, y entre flor, cigala y centollo ha aprendido todo lo necesario para emprender tal ardua empresa. Definitivamente, es la única con estadíos capaz de afrontar el reto. Además, gracias a dios sus escarceos con los abejorros del noreste de la península no han trascendido en los rotativos sensacionalistas de turno.

¿Será capaz de conseguir pasar la gran prueba para poder ser la nueva reina de la colmena?

EL JUEGO

LogicAll es un juego tipo picross. Es un juego de lógica, en el que el objetivo es descubrir el dibujo oculto, basándonos en las pistas numéricas que tenemos para cada fila y para cada columna, y sin sobrepasar el límite de tiempo fijado. Para ello, para descubrirlo, debemos encontrar, o "abrir", todas las casillas "vacías" del dibujo.

Es decir, tenemos que descubrir un dibujo de 16 x 16 "píxeles", y lo haremos que haciendo descubriendo los píxeles "sin pintar", los blancos, teniendo en cuenta las pistas que nos darán al respecto.

El área de juego está conformada por varias zonas:

- Los marcadores: Que nos informarán de los puntos conseguidos, tiempo disponible y demás.
- Tablero de juego: Formado por 256 casillas (16 x 16), que inicialmente estarán "cegadas", y que iremos "abriendo" o "marcando" en función de nuestras deducciones. Cada casilla puede estar en tres estados diferentes:
 - "Cegada": Es el estado inicial, en que no sabemos si está ocupada o vacía.
 - "Abierta" y "Vacía": Es una casilla vacía que hemos "abierto".
 - "Marcada": Es, e bien una casilla que hemos deducido se encuentra ocupada, y como tal la hemos marcado para ayudarnos en nuestras deducciones, o bien una casilla ocupada que hemos tratado de "abrir" pensando que se encontraba "vacía".

Si bien podemos "desmarcar" una casilla que hayamos "marcado" previamente (podemos pensar que está ocupada, y luego deducir que no lo está), las casillas abiertas que efectivamente están "vacías", no podemos volver a cerrarlas ni marcarlas. El "desmarcar" una casilla, no obstante, no es imprescindible para poder abrirla.

- Pistas numéricas: Nos indicarán el número de casillas "vacías" segundas que hay. Cuando hay más de un número, quiere decir que entre esos grupos de casillas "vacías", hay un número indeterminado de casillas "ocupadas".

Por ejemplo, si aparece "5 3 4", quiere decir que, tras un número indeterminado (que, al tratarse de un extremo, puede ser 0) de casillas ocupadas, hay 5 casillas vacías, después un número indeterminado de casillas ocupadas (que, ahora no, NO puede ser 0), tres casillas vacías, otro número indeterminado (pero que NO puede ser 0) de casillas ocupadas, 4 casillas vacías, y otro número indeterminado de casillas ocupadas que, al volver a ser un extremo también puede ser 0.

- Área de dibujo: Una zona donde se dibujará a tamaño "real" el dibujo del nivel al que se refiere, para que pueda observarse mejor.

A medida que vayamos avanzando en el juego, los niveles irán creciendo en complejidad, y pasarán a estar conformados por 4 ó incluso 9 subniveles distintos, de tal manera que cada nivel de 16 x 16 "píxeles" sea tan solo una parte de un dibujo más complejo. En esta área se dibujarán los subniveles ya resueltos del dibujo actual, de tal manera que pueda ayudar a "delimitar" el resultado total, y, por lo tanto, la parte concreta que estamos tratando de resolver en ese momento.

Contamos con un tiempo inicial de 30 minutos para resolver cada nivel de 16x16 y este tiempo se irá reduciendo cada vez que cometamos un error "abramos" una casilla que este "ocupada". Esta penalización empezará siendo de 2 minutos e irá creciendo a razón de un minuto

cada vez; Es decir, el primer error nos restará 2 minutos, el segundo 3 minutos, el tercer error penalizará 4 minutos, y así sucesivamente. Tenemos, además, la posibilidad de "ceder" cinco minutos de tiempo, a cambio de resolver completamente una fila y una columna. Para ello, entramos en modo de "Ayuda", situaremos el cursor sobre la fila y columna que queremos desvelar, y pulsaremos "Ayuda".

CONTROLES

El juego puede controlarse con teclas redefinibles, o con joystick. Las teclas por defecto son:

TECLAS DEL CURSOR - Desplazar cursor

ESPACIO - Abrir Casilla / Seleccionar

COPY - Marcar / Desmarcar la casilla

H - Activar / Desactivar el modo "Ayuda"

P - Pausa

S - Activar / Desactivar música

SISTEMA DE PASSWORDS

Dado que el juego tiene 100 niveles, y es necesario bastante tiempo para superar cada uno, existe un sistema de claves que te permitirá ir directamente al nivel donde lo dejaste la última vez que estiermos jugando.

Para ello hay que seleccionar la primera opción del menú principal, "Nivel Inicial". Una vez seleccionada, nos permitirá cambiarlo libremente, utilizando los controles de Derecha e Izquierda, entre los niveles que ya hayamos superado, y, si intentamos pasar del máximo nivel al que hayamos llegado, nos preguntará la contraseña, que habremos de introducir.

Las contraseñas se dan antes de empezar cada uno de los distintos niveles.

Hay que tener en cuenta que si, en el Editor de Niveles, cambiamos los niveles a jugar (entre los originales y los creados), se borrará automáticamente el dato de "Máximo nivel alcanzado", y será necesario introducir la contraseña para jugar cualquier nivel que no sea el primero.

EDITOR DE NIVELES

Por si acaso fueran pocos los 100 niveles que te ofresemos, el juego dispone también de un intuitivo editor de niveles, que te permitirá diseñar sets de dibujos alternativos, con los que poder jugar, así como grabarlos y recuperarlos.

CRÉDITOS

- Programa original Amstrad CPC: BB

Apoyo técnico y especificaciones: Benway (programa original Spectrum), Artoburo

- Gráficos y Pantalla de carga: DeDMaRi

- Música: Riskoj.

- FX: Wya.

- Niveles: Anjael, AugustoRuiz, Benway, Cst666cht, Dudman, DavidDM, Kondrook, Metalbrain, Riskoj, Sejuan y T8razil.

- Herramientas: Examiner 2 Z80 decodes, Vortec Tracker II y FX Wyr Player.

- Cargador de datos Amstrad CPC: Artoburo

- Ilustración de cubierta: Anjael

ESP Soft / CEZ Games 2009